MADE IN SPAIN 5 ESTRELLAS



MADE IN SPAIN, CINCO ESTRELLAS

En Zigurat hemos pensado que era el momento oportuno para lanzar una recopilación del trabajo de Made in Spain. Y ello creemos que está plenamente de acuerdo con el sentir de muchos de los seguidores de este prestigioso grupo de programadores, seguidores que han visto cómo, desde el lanzamiento del mítico FRED, hace ya cinco años (de hecho está considerado como el primer videojuego español de cierta relevancia), han ido apareciendo otros firmados por los mismos autores que, desde luego, no le iban a la zaga. Pero no sólo nos mueve a este lanzamiento un sentimiento de homenaje a los programadores de Made in Spain, a los que, entre otras cosas, Zigurat les debe gran parte de su éxito, sino que en verdad existen razones poderosas para llevarlo a cabo. Nos referimos a las continuas peticiones de un gran número de "forofos" que deseaban una reedición de títulos que en su momento no tuvieron la difusión que merecían, como son Fred y Sir Fred, bien sea por falta real de ordenadores y aficionados en el primero, o por una deficiente distribución (eran los primeros tiempos) en el segundo.

Así, haciendo coincidir cada estrella de este pack con un año de existencia de Made in Spain, nos complace presentaros esta recopilación donde creemos que se puede encontrar casi de todo: desde las divertidas y peligrosas aventuras del intrépido arqueólogo Fred, hasta la implacable persecución a la que Humphrey se ve sometido por sus enloquecidos fans, pasando por la frenética huida de Christine, Michael y Al-Hasan en los desiertos del Misterio del Nilo, sin olvidarnos, cómo no, de la más noble lucha del caballero Sir Fred en voto de liberar a su amada, prisionera; o también uno puede optar por un arcade sin concesiones, como es Afteroids, y elevarse sobre todos los sentidos, entrando en un mundo donde lo único que cuenta es la habilidad pura y la precisión en todos los movimientos.

Pero, en definitiva, creemos que, sean cuales sean vuestras preferencias, esperamos que nunca os aburráis con estos juegos, que son el fruto de cinco años de trabajo y evolución. Y es que a los programadores de Made in Spain se les ha acusado de sacar tal vez pocos productos cada año, pero creemos que mientras mantengan sus producciones a este nivel merecerá la pena esperar.

PRESENTACION

Se trata de una pequeña presentación del pack, con pantalla incluida. Se encuentra en la cara 1 de las cintas o en la cara A para quien tenga versión de disco. Para cargarla seguir las instrucciones de carga generales.

Después pulsa una tecla y te llevarás una sorpresa.



FRED (sólo en Amstrad y Spectrum)

Aparentemente un tipo como Fred no parece merecer ni tan siquiera que su historia sea recordada por nadie. Aventurero a sueldo, arqueólogo de más que dudosa reputación, ha pasado media vida comerciando con los tesoros de otro tiempo que nunca le pertenecieron y que tomó "prestados" de innumerables excavaciones en cualquier selva, desierto u océano de este mundo. Si bien es cierto que algunos descubrimientos suyos han supuesto grandes avances en la comprensión del Mundo Antiguo, no es menos verdad que en los círculos profesionales de la arqueología es bien conocido que su pasión por las reliquias históricas se complementa demasiado bien con su afición a los billetes grandes. Por ello fue expulsado de tantas y tantas excavaciones y nadie quiere reconocer, salvo sus ricachones compradores, sus hallazgos en los cinco continentes. Pero, a pesar de ello, todos sabemos que es el mejor. Todos debemos reconocer que su indudable talento y olfato profesional hacen palidecer al más preparado de los arqueólogos; su inagotable audacia en acometer las más peligrosas e inverosímiles empresas le sitúan casi fuera de cualquier límite. Pero ha sido su último gesto el que me mueve a dedicarle este artículo en el "Anuario de Arqueología Mundial". Sé que muchos de mis colegas no podrán asimilar un cambio tan brusco de actitud en este hombre, desterrado hace ya tanto tiempo de nuestra profesión. A ellos dedico precisamente este artículo, para que Fred pueda recuperar, aunque sea a título póstumo, el prestigio de un gran arqueólogo. Y digo a título póstumo porque desgraciadamente no creo que regrese nunca de la aventura que hace tan sólo unos días le sumergió bajo las ardientes arenas de Egipto.

Por todos es bien sabido que el único gran problema de Egipto aún sin resolver se encuentra en el templo de Horus. De hecho, nadie dudaba que los maravillosos tesoros que, según las crónicas encierra, no podrían ser recuperados en nuestro siglo. Muchos son los que se han introducido en sus intrincados laberintos bajo tierra en busca de esos tesoros, que son la clave para la comprensión definitiva de la cultura faraónica. Nadie ha regresado. Los nativos hablan de la maldición de los dioses, que mantendrán por siempre los secretos del templo. Lo cierto es que nadie sabe lo que puede haber en su interior, pero las tragedias sufridas por los numerosos y muy bien equipados grupos de todas las nacionalidades dan mucho que pensar. Hasta el punto que ningún arqueólogo ha vuelto a pisar su entrada desde hace ya diez años. Y mientras tanto se teme que toda su riqueza quede definitivamente sepultada por los numerosos corrimientos de tierra que en los últimos años se producen en la región.

Pero de pronto, sin razón aparente, Fred se ofrece a rescatar los tesoros que sea posible, sin pedir nada a cambio y enfrentándose tal vez a su muerte. Y desde aquí nos preguntamos si no

será realmente muy superior su espíritu de auténtico arqueólogo preocupado por la posible pérdida de esos tesoros científicos, a su afán de lucro. Para nosotros este, su gesto postrero, es la auténtica respuesta...

EL JUEGO

Tu misión es guiar a Fred a través de los seis laberintos que forman el templo de Horus. Vas armado con un revólver de seis balas, que te ayudará a eliminar a los enemigos que te encuentres. Desconfía de todo lo que se mueva y evita su contacto si quieres mantenerte vivo. Para tu ayuda aquí tienes los enemigos que defienden celosamente los secretos del templo:

— Ratas: no puedes acabar con ellas. Para evitarlas tienes que saltar en el momento justo.

— Camaleones venenosos: abundan en los conductos verticales. Para esquivarlos debes cambiarte de un lado a otro en las cuerdas por las que asciendes o desciendes.

— Fantasmas: son indestructibles. Si les disparas sólo conseguirás que se den la vuelta. Debes vigilarlos con recelo, dado que pueden atravesar los muros del templo con facilidad.

— Momias: aparecen en las partes superiores de los laberintos, dejándose caer por los conductos verticales a gran velocidad. Si las disparas no mueren, sino que se teletransportan a los niveles superiores de nuevo. Eso mismo hacen si acaban encerradas entre dos paredes tras caer por un conducto.

— Gotas de ácido: debes evitar tu contacto con ellas. No malgastes munición con ellas.

— Vampiros: son rápidos y desconcertantes; se paran a veces, aceleran otras y cambian de dirección bruscamente. Puedes eliminarlos saltando y disparándoles en el aire.

— Esqueletos: son los más temibles enemigos. Te siguen vayas donde vayas y la única forma de librarte de ellos es disparándolos.

Fred aparece en la parte inferior del laberinto y debes buscar un camino que lo conduzca a la superficie para pasar al siguiente laberinto. De vez en cuando encontrarás objetos que te serán de gran ayuda y que puedes recoger pasando por encima de ellos:

— Elixir de la vida: al recogerlo aumentarás algo tu energía vital.

— Mapa: si lo recoges se te mostrará en el marcador un mapa de tus alrededores, que te será útil para saber qué caminos están cerrados.

— Cargadores: es munición que tus desafortunados predecesores abandonaron.

Todos los demás objetos que te encuentres son tesoros muy valiosos que no debes dejar en tu camino.

Si consigues pasar el sexto y último laberinto y aún te queda arrojo para desafiar nuevas aventuras, tienes la opción de definir tu propio laberinto con el número de momias, ratas, fantasmas, etc., que tu audacia te permita.

LAS TECLAS DE MOVIMIENTO

	Pausa	Abort.	Disparo	Derecha	Izqui.	Arriba	Abajo
SPECTRUM	—	—	T	W	Q	R	E
AMSTRAD	ESC	RETURN	COPIA	→	←	↑	↓

Existe opción de redefinir las teclas, así como de jugar con joystick.

LOS AUTORES

Programa realizado por Fernando Rada, Carlos Granados y Paco Menéndez, 1983-84.



SIR FRED

El silbido de las hojas con el viento del bosque se ve brutalmente interrumpido por la aparición de una figura solitaria entre el enramado de los arbustos. El aire cortante del norte amenaza con rasgar las vestiduras del gran caballero, ''SIR FRED''. Su rabiosa preocupación por el rapto de la princesa que ama no parece reflejada en su impertérrito semblante. Tan sólo se detiene un instante, un fugaz soplo para fijar, como una flecha, su mirada en los muros del castillo y apretar los dientes con desesperación.

Nunca vióse enfrentado a tantos y tan grandes peligros. En cada recodo, en cada estancia del gran castillo de los Beni-Gómez le espera, acechante, la muerte.

Pero no hay ya espacio para la duda ni tiempo para echarse atrás. La decisión está ya tomada. La tierra corre, casi vuela bajo el empuje firme e implacable de sus pies...

TU MISION

Guía a Sir Fred a través de las diferentes habitaciones del castillo, hasta encontrar a su adorada princesa. Ten en cuenta que puede hallarse prisionera en distintas estancias y presta especial atención a los objetos que hallarás por el camino: te ayudarán a sortear los peligros que te hostigan.

EL JUEGO

Para manejar a Sir Fred dispones de seis teclas: ''arriba'', ''abajo'', ''derecha'', ''izquierda'', ''usar'' y ''seleccionar''.

Las cuatro primeras sirven para dirigir a nuestro gran caballero, que, gracias a sus inusitadas dotes de agilidad y fuerza, puede idénticamente correr, caminar, trepar en las cuerdas y lianas, etcétera.

En cuanto a la tecla de seleccionar, decir que Sir Fred puede llevar consigo hasta cuatro objetos, los cuales están representados en el margen inferior derecho de la pantalla. Un cuadrado de color nos indica cuál de ellos está seleccionado para ser utilizado. Normalmente, al pulsar esta tecla, el cuadrado cambiará su posición a lo largo de los cuatro objetos posibles (si los hubiera), seleccionando el que finalmente señale para ser utilizado por Sir Fred, al pulsar la tecla ''usar''. Sin embargo, cuando Sir Fred se encuentra encima de algún objeto, la tecla ''seleccionar'' sirve para intercambiar el objeto señalado por el cuadrado con el que deseamos que coja Sir Fred.

La tecla ''usar'' sirve para que Sir Fred utilice el objeto previamente seleccionado por el cuadrado de color.

Las cosas que pueden encontrarse son: cuerda, cruz, partitura, banqueta, carnada, botella, grifo, pollo, flechas, piedras, flauta mágica, llaves, antorcha, cerilla y espada. Algunos de estos

objetos sólo pueden utilizarse en lugares determinados. Unos pueden usarse tan sólo una vez, mientras que otros, en cambio, mientras le quede aliento a nuestro héroe. No tienes por qué utilizar todos los objetos a lo largo de una partida, ya que la princesa se halla en un sitio distinto cada vez y algunos de ellos probablemente ni los verás (así como algunas de las habitaciones), porque rescatarás a la princesa antes de visitar el castillo completo. De tu pericia depende el descubrir los momentos y lugares idóneos para utilizar los objetos. Tan sólo un consejo: si a simple vista ves imposible el franquear una habitación, retrocede y busca algún objeto que te ayude. Presta atención a las pequeñas palancas que aparecen en algunas estancias e ingéniatelas para accionarlas, ya que te ayudarán a avanzar por sitios insospechados. Si haces buen uso de los objetos y respondes a lo que se espera de un gran caballero, conseguirás tu objetivo. Si no los gusanos se encargarán de que tus restos sean de algún provecho, dado que tú no lo pudiste ser.

Sir Fred, experto espadachín, deberá batirse en ocasiones con peligrosos Guardias Reales que le aguardan en insospechados recodos dispuestos a abortar su "misión imposible". Cuando en tal trance te hallares, no lo dudes, pardiez, desenvaina tu espada (si es que la tienes o reza lo que sepas si no) y lucha por tu vida. Una vez en guardia, las teclas de movimiento ejecutan una nueva función: las de "arriba" y "abajo" sirven ahora para subir y bajar la espada e intentar neutralizar los golpes del enemigo. La tecla que serviría para acercarte en la dirección de tu enemigo es la que ahora sirve para lanzar tu estocada y con la que te alejarías de él conseguirás defenderte de las estocadas de tu oponente. Para acabar con un espadachín de la talla de cualquiera de los Guardias Reales debes observar las fases de lucha: en un principio, las espadas están encontradas (en la misma posición). Así las cosas, a ambos les es imposible lanzar una estocada. Tu objetivo es cambiar fulgurantemente de posición tu espada, y si tu enemigo no te sigue con su espada, te habrá dejado el hueco para que lances tu estocada. En ocasiones tu enemigo conseguirá neutralizar tal estocada, retrocediendo, pero si consigues herirle en tres ocasiones acabarás con él. Pero, ¡cuidado!, él también puede cambiar su espada de posición más rápido que tú. En tal caso serás tú quien deberá mover la espada siguiendo la suya y si no eres suficientemente rápido habrás de estar presto a defenderte ante su inminente estocada, con la tecla de retroceder. Si cualquiera de los dos consigue acorralar a su adversario y herirle una vez, acabará con su vida.

MOVIMIENTO

Sir Fred, además de su insuperable entrenamiento en todas las artes de la guerra, es un gran atleta y nadador. A ti te dejamos la tarea de adivinar cómo avanzar más aprisa en el agua, bucear, salir a la orilla, etc. (las teclas habituales cambian aquí nuevamente su función, pero su efecto sobre nuestro valeroso nadador es fácil de apreciar).

También con frecuencia se verá forzado a hacer uso de cuerdas para superar obstáculos y ascender a lugares de otro modo inaccesibles. Existen dos tipos de cuerdas: unas rígidas y otras penduleantes. Las primeras sólo sirven para subir o bajar. Pueden ser lianas, cuerdas rígidas o incluso unas cortinas de alguna habitación. Las segundas le sirven a Sir Fred, además de para subir o bajar, para dar grandes saltos lanzado por el impulso que puede darse en las cuerdas. Para tomar ese impulso nuestro héroe debe cambiarse alternativamente de lado en la cuerda (usando las teclas derecha e izquierda una vez que esté subido a una de ellas), pero tal cambio sólo debe hacerse en el movimiento ascendente del péndulo que describirá la cuerda.

LAS TECLAS DE MOVIMIENTO

	Pausa	Abort.	Arriba	Abajo	Derecha	Izqui.	Usar	Selec.
MSX	—	Select + Space	Q	A	P	O	Shift	Return
SPECTRUM	Space	Space + Shift + 1	Q	A	P	O	M	Z
AMSTRAD	Borr	Borr + ESC	Q	A	P	O	M	Z

LOS AUTORES

Carlos Granados, Fernando Rada, Paco Menéndez y Camilo Cela, 1985.

¡VALOR Y SUERTE, GRAN CABALLERO, VOTA A BRIOS SI ES NECESARIO Y VENDE CARA TU DERROTA!



EL MISTERIO DEL NILO

Christine y Michael se hallaban disfrutando de unas vacaciones en una bella ciudadela, Luxor, a orillas del Nilo, en la región de Assuán. Habían elegido Egipto como destino de su viaje en busca de aventuras, de excitantes y nuevas sensaciones, de sueños impracticables en su cotidiano y vacío ritmo de vida occidental. Y, desde luego, Egipto no iba a defraudarles. Pero esta vez no por lo enigmático de su cultura o por sus inmensos desiertos inquietantemente solitarios. En esta ocasión tendrían que enfrentarse a peligros tan ciertos que iban a poner en grave riesgo aun sus propias vidas.

Todo empezó cuando accidentalmente contemplaron el secuestro de un joven árabe, de aspecto un tanto obnubilado, por un grupo paramilitar fuertemente armado. Casi sin pensarlo se vieron empujados a intervenir en un intento de liberarle de sus misteriosos raptores. Pero muy superiores en número, los siniestros y amenazantes soldados consiguieron reducir a nuestros protagonistas, y en compañía del joven, aparentemente inofensivo, fueron encarcelados en un lujuso palacio de Luxor. Todo era confuso para nuestros amigos. El asalto en la calle a plena luz del día, el grandioso palacio que más se asemejaba a una fortaleza..., un ambiente militar impropio de una región tranquila como aquélla.

Pero en medio de su asombro sería aquel joven fugitivo el que les daría todas las respuestas de un asunto que empezaba a ponerse feo. Muhammad al-Hasan (que es el nombre del joven secuestrado) les reveló la existencia de un complot contra la independencia de las tribus del Nilo. El malvado Abu-Sahl, gobernador de la región de Assuán, había conseguido armar a un nutrido grupo de mercenarios con la intención de proclamarse a sí mismo emperador y someter de este modo a todas las regiones limítrofes al poder de Osiris, dios del ocaso y de la muerte, amén de enriquecer sus mermadas arcas a costa del sudor de los lugareños, tanto si a estos últimos les gustaba como si no. Todo ello alteró profundamente a nuestros héroes, los cuales, además de sus deseos de aventura, se vieron definitivamente "conmovidos" por la fuerte suma que Al-Hasan les ofreció a cambio de su ayuda.

Unidos por el destino, nuestros tres protagonistas tenían que fugarse a toda costa y llegar al complejo militar de Jarga, donde Al-Hasan encontraría, sin duda, las pruebas suficientes para inculpar al temible Abul-Sahl. Una vez allí sólo deberían cruzar la frontera y hacer pública la conspiración.

EL JUEGO

Tu objetivo es conseguir que los tres protagonistas alcancen el puesto fronterizo, atravesando los diferentes escenarios, que podríamos agrupar en cuatro fases:

Recién consumada la fuga deberás atravesar la CIUDAD de LUXOR, para posteriormente salir al DESIERTO de MUT y desde allí llegar al POBLADO de FARSUT, donde tomarás el gran TREN del NILO, que te conducirá al COMPLEJO de JARGA, una compleja instalación militar subterránea que se constituirá en prueba definitiva de la conspiración. Desde allí llegarás en seguida al puesto fronterizo y habrás concluido tu misión.

A lo largo de tu increíble y vertiginosa huida estarás siempre hostigado por cientos de soldados dispuestos a liquidar sin mediar palabra a los tres protagonistas. Recuerda que no podrás bajar la guardia ni tan siquiera un instante y que será una batalla desigual. Sólo tu sangre fría y tu coraje podrán catapultarte hacia la victoria. Controla tu ímpetu y piensa en la recompensa...

LOS PERSONAJES

Tienes que intentar, como ya sabes, que tus tres personajes sobrevivan a los ataques del ejército de Abu-Sahl. En todo momento tendrás el control de uno de los tres personajes, mientras que los otros dos, siempre que se encuentren en la pantalla en que te halles, te seguirán con inteligencia propia. Puedes pasar el control a cualquiera de los tres sin más que pulsar una de las teclas del uno al tres:

1. Michael.
2. Christine.
3. Al-Hasan.

Este control sólo responderá cuando el personaje que selecciones esté en la misma pantalla que tú. Te será útil cambiar de personaje a menudo, bien para sacar a alguno de ellos de una situación muy comprometida o para hacer uso de sus propiedades particulares.

En cada pantalla deberás acabar con un número diferente de soldados para poder pasar a la siguiente. En el momento en que acabes con todos los enemigos de una pantalla, los dos personajes que no controlas en ese momento se encaminarán hacia el lado derecho de la pantalla, esperándote para pasar a la siguiente.

EL COMBATE

Michael lleva consigo una pistola, mientras Christine puede llevar y lanzar granadas de mano. Ambas cosas, balas y granadas, no son ilimitadas, por lo que conviene ser certero en los disparos y no malgastar munición. En todo caso tendrás ocasión de reponer municiones en el camino. Cuando Al-Hasan recoja su paraguas podrá usarlo como defensa, siendo especialmente útil en el combate cuerpo a cuerpo. Los soldados lanzarán en ocasiones cartuchos de dinamita encendidos y a punto de explotar. Si quieres correr el riesgo, o te has quedado sin municiones, Christine puede recogerlos agachándose cuando esté encima de ellos y lanzarlos como si fueran granadas. Pero deberá hacerlo deprisa, ya que si no pueden estallarle encima. Los soldados también disparan a menudo, por lo que conviene que te refugies en lugares como barriles, muros, etc. Los personajes que en ese momento no controles lo harán por sí mismos, de manera que mientras haya peligro tratarán de esconderse en estos parapetos. Si ello les condujera a algún peligro más inminente, puedes en todo caso cambiar el control para manejar alguno de ellos y hacerle salir así de su refugio. Otro de los aspectos de su inteligencia propia es que, además de seguir al que tú estés controlando, tratan de huir por sí mismos de los soldados colindantes, además de subir escaleras, saltar huecos u obstáculos, balas, etc.

También encontrarás bunkers con nidos de ametralladoras y morteros, que son indestructibles por tus personajes, pero que dejan de disparar una vez que te hayas "encargado" del contingente de soldados que estén en la pantalla en que te halles.

LAS TECLAS DE MOVIMIENTO

Además del teclado puede emplearse joystick. Las teclas de cambio de control de los tres personajes permanecen entonces en el teclado. Se incluye una opción para redefinir teclas. Las seleccionadas inicialmente son:

	Pausa	Abort.	Arriba	Abajo	Derecha	Izqui.	Disparo
MSX	ESC	Shift + ESC	Q	A	P	O	SPACE
SPECTRUM	Space	Space + Shift	Q	A	P	O	M
AMSTRAD	ESC	MAYS	Q	A	P	O	SPACE

Los controles de los personajes están en:

1. Michael.
2. Christine.
3. Al-Hasan.

Cuando lances granadas/cartuchos debes tener en cuenta que, cuanto más tiempo tengas pulsada la tecla de disparo, más llegarás. Si disparas con Michael en posición de agachado, las balas saldrán con inclinación hacia arriba, con lo que podrás dar cuenta de enemigos que se encuentren por encima de ti.

LOS AUTORES

Programa realizado por Fernando Rada, Carlos Granados y Camilo Cela, 1986.



AFTEROIDS

Suena la alarma en el nivel λ₃ de la sala de control. En este momento atravesamos la constelación de Cygnus y nos encontramos bajo la amenazante influencia de la fuente de rayos X Cyg XR-1. La espera ha sido tensa y los nervios atenazan mis pensamientos sobre el riesgo y la responsabilidad, pero debo salir ahí fuera y enfrentarme con la tormenta de asteroides intergalácticos más extensa y violenta que nos haya sorprendido hasta la fecha. El Almirante de la flota de 32 supercruceros, con la que viajamos desde hace ya cuatro años en nuestra búsqueda de nuevos mundos habitables, ha decidido que sea yo el piloto que se enfrente a los asteroides con la única nave de caza que ha sido posible blindar contra los mortales rayos X procedentes de Cyg XR-1, en el breve espacio de tiempo de que se disponía desde que fue dada la alarma. Maldigo el momento en que me hice famoso como el mejor piloto de caza de la flota por mis reflejos y pericia. ,Maldigo casi todo lo que ahora rodea mi fría soledad. Pero ¿a quién importa eso ahora? Me ciño el traje de combate, el casco y mis guantes, y sólo me queda tiempo para pensar en lo imprevisible del destino, casi tanto como las trayectorias vertiginosas de esos endiablados asteroides...

TU MISION (EXTRACTOS DEL MANUAL DE NAVEGACION A5-408)

... La nave dispone de tres controles principales: giro a la izquierda, a la derecha y aceleración. Para desplazarse, girar la nave hasta apuntar en la dirección deseada y acelerar. Una vez en movimiento, la nave se comportará inercialmente y se deberá acelerar en la dirección adecuada para variar el sentido del desplazamiento. Las paredes de los cruceros tienen campos de fuerza que repelerán la nave si choca con ellas. Se recomienda desplazarse a una velocidad moderada para facilitar el control de la nave...

... En caso de tormenta de asteroides deberán destruirse todos aquellos que hayan sido atraídos por el campo gravitatorio de cada crucero antes de que se agote el campo de fuerza, que sólo dura un tiempo limitado...

... Una vez destruidos todos los asteroides de cada crucero, la nave se dirige al siguiente hasta liberar a los 32 que forman el convoy...

... Los asteroides se destruirán con descargas fotónicas de alta energía. La nave está inicialmente equipada con 200 de tales descargas. En cada crucero podrá obtenerse un repuesto extra de 100 unidades...

... Aparte de las descargas fotónicas, la nave puede portar bombas aniquiladoras por ondas de neutrinos. Al accionar estas bombas se produce la destrucción total de cualquier cuerpo cercano a la nave. La nave lleva cinco de estas bombas. Se recomienda usarlas con mesura, reservándolas para las situaciones de alto riesgo...

... Aparte de los asteroides se han detectado ocasionalmente artefactos alienígenas camuflados entre ellos. No es imprescindible su destrucción, aunque se recomienda mantenerse alejado...

... La destrucción de los asteroides a veces va acompañada de la aparición de restos metálicos, que pueden emplearse, si se recogen pasando por encima, para la fabricación de nuevos artefactos. Estos restos se clasifican según el siguiente código:

B: Bombas neutrínicas extra.
S: Descargas fotónicas extra.
E: Nave de intercepción extra.
T: Tiempo extra.
A: Campo de fuerza de duración limitada.
M: Disparo multidireccional de duración limitada.
P: Puntuación extra.

En aquellos artefactos cuya duración es limitada, el final de su disponibilidad puede advertirse por el parpadeo del marcador correspondiente en el cuadro de mandos...

... En el radar de la nave se verán detectados todos los cuerpos extraños (asteroides y aliens) presentes en un cierto radio en torno a la nave. Se recomienda al piloto que haga uso frecuente de este instrumento...

... Si la calificación en puntos del piloto alcanzase la suficiente entidad como para que éste mereciese inscribir su nombre junto a los mejores de todas las épocas, podrá hacerlo (una vez terminada la partida) moviéndose con la nave en una superficie alfabética y disparando encima de los caracteres que compongan su nombre. En la parte inferior de esta superficie se encuentran los controles para borrar y finalizar...

... El paralizador temporal, de reciente invención, permite que se pueda comenzar a eliminar asteroides en el crucero anterior a aquel en que sea destruido el piloto con la opción "partida anterior" del menú de selección...

LAS TECLAS DE MOVIMIENTO

	Pausa	Abort.	Bomba	Disparo	Derecha	Izqui.	Acelerar
MSX	ESC	Shift + ESC	Space	A	P	O	Q
SPECTRUM	1	Shift + 1	M	A	P	O	Q
AMSTRAD	ESC	Shift + ESC	M	A	P	O	Q

LOS AUTORES

Programa realizado por Carlos Granados, 1987.



HUMPHREY

Recorte de prensa del día 16 de abril del año 2454:

La más famosa estrella de la pantalla grande dentro del panorama universal, Humphrey, acaba de recibir el premio al mejor actor que anualmente concede la Academia de Artes Cinematográficas de las Galaxias Unidas por su magistral interpretación en la última superproducción de la 25th Century Fox.

Como en alguno de sus anteriores trabajos, Humphrey interpreta en esta película el papel de un tipo duro, aficionado al whisky y a las buenas nenas, dedicado al contrabando interplanetario de bebidas alcohólicas durante la absurda prohibición de principios de siglo.

Los responsables de la productora reconocen estar muy satisfechos con este premio y, sobre todo, con el sorprendente éxito que han tenido y tienen todos los anteriores largometrajes de este fabuloso actor, dondequiera que se estrenen. Según declaraciones de Alfredo Whitman, director de la productora: "... las películas protagonizadas por Humphrey han batido récords de taquilla en todas las galaxias donde se han proyectado... Humphrey es un ídolo..." Y así, efectivamente, es. Humphrey es una de las personalidades más admiradas e imitadas de todo el Universo. Existen clubs de fans en la mayoría de los sistemas planetarios conocidos y sus socios se cuentan por miles de millones.

Precisamente en relación con el tema de la fama corren rumores de que la estrella tiene algunos problemas con sus fans. Para saber hasta qué punto son ciertos, hablamos de nuevo con Alfredo Whitman: "... hemos de reconocer que, efectivamente, Humphrey está pasando una crisis con la gente que le admira, pero en estos momentos no podemos comentar nada más. Sólo esperamos que termine pronto..." Después de esta inquietante respuesta decidimos hablar personalmente con Humphrey, quien confesó: "... No aguanto ni un solo día más, el increíble acoso al que me someten mis fans me tiene al borde de un ataque de nervios. Es insoportable, no tengo vida privada, no puedo salir a la calle sin que me atropellen cientos y cientos de individuos en busca de autógrafos. La puerta de mi casa registra las mayores aglomeraciones de seres vivos del Universo. Tengo que encontrar una solución..." En el momento de hacer estas dramáticas declaraciones se apreciaba claramente en el semblante de Humphrey el infierno por el que estaba pasando.

A última hora, casi a punto de cerrar esta edición, hemos recibido en nuestra redacción una nota en la que se comunica que Humphrey ha abandonado su lujosa mansión de la colonia residencial Beverly Planets para irse a vivir a un nuevo palacio que ha adquirido en un lugar solitario y desconocido del espacio a fin de aislarse una temporada.

LOS HECHOS

Pocos días después de la publicación de este artículo, la nueva mansión de Humphrey fue descubierta por sus seguidores debido a la indiscreta revelación del lugar en que se encuentra, realizada por uno de los constructores a un semanario sensacionalista. Los fans comenzaron a aparecer por los alrededores de la casa en grandes oleadas y, en un descuido de los encargados de seguridad, algunos de ellos consiguieron penetrar en el interior.

Para colmo de males, Humphrey, al llegar a su casa, descubrió que el decorador había hecho una auténtica chapuza al combinar desastrosamente los colores de las habitaciones. Viendo en claro peligro su estabilidad emocional, Humphrey vio que no tenía otro remedio que repintar todos los suelos. Así que cogió su atomizador de pintura y se puso manos a la obra. Con lo que no contaba era con la multitud de fans que se habían colado e iban a molestarle en su afán de obtener un autógrafo de su ídolo. Realmente las cosas se estaban poniendo muy feas para Humphrey, que se veía cada vez más cerca del abismo de la locura.

EL JUEGO

En el juego tú tomas el papel de Humphrey y tienes que conseguir pintar toda la casa con los nuevos colores, habitación por habitación, para conseguir al menos cierta tranquilidad espiritual en tu hogar.

Para conseguirlo dispones inicialmente de cinco oportunidades/vidas que pueden ser incrementadas a lo largo del juego. Debes tener gran cuidado, ya que debido al gran número de habitaciones de la casa no será tarea fácil. Además debes recordar que algunos de tus fans, criaturas mutantes de todas las razas con las formas más inverosímiles, consiguieron entrar y te buscan en todos los rincones. En tu estado de histeria actual cualquier contacto con uno de ellos puede provocarte una crisis nerviosa irreversible, lo que sería fatal para ti.

Por otro lado, cuando te mudaste al palacio lo hiciste muy deprisa para librarte de esa pesadilla y cuando llegaste estaba aún sin terminar, de ahí que haya numerosos agujeros en el suelo por los que puedes salir fatalmente despedido al espacio, así como numerosas baldosas electrificadas, ya que el sistema eléctrico no funciona muy bien todavía.

Además, en el lugar donde se construyó tu palacio abunda una variedad de mosca gigante, cuya picadura es mortal. Ten cuidado con ellas.

No obstante, no todo son peligros para ti: en tu palacio existe un importante sistema de seguridad conectado a un ordenador central mediante interruptores con distintas funciones, distribuidos por todas las habitaciones, que te permitirán mantener a raya a tus perseguidores.

El sistema consta de las siguientes funciones:

— Interruptores STOP: dejan paralizados a todos los intrusos durante un rato.

— Interruptores BOMB: producen una explosión en un pequeño radio alrededor suyo que elimina a los seres a los que alcance la onda expansiva. Esto también te incluye a ti.

— Botiquines: representados por la estrella de la Cruz Roja, contienen tranquilizantes que te permiten mantener contactos con tus fans sin que te afecten durante un breve espacio de tiempo.

— Vaso y botella de whisky: si los coges en el orden correcto te permiten echar un traguito que te dará fuerzas para enfrentarte físicamente a tus fans y eliminarlos. Su duración es limitada.

— Interruptores TELE-TRANS: te permiten teletransportarte a otras zonas de las habitaciones para huir o terminar de pintar la habitación.

— VIDAS EXTRA: te añaden nuevas oportunidades/vidas a las que tengas.

— Baldosas móviles: te permiten pasar grandes zonas de agujeros. Para utilizarlas basta con subirse a ellas en la dirección en que se desea ir.

— Cintas transportadoras: te transportan en una dirección sin que tengas que moverte.

— Interruptores OFF: desconectan el sistema eléctrico durante unos instantes, lo justo para atravesar zonas electrificadas.

Por último, para evitar inminentes contactos con tus fans debes saber que puedes saltarlos por encima, al igual que para sortear agujeros u otros obstáculos. Pero atención a las moscas que sobrevuelan las habitaciones: su picadura es letal.

LAS TECLAS DE MOVIMIENTO

	Pausa	Abort.	Salto	Derecha	Izqui.	Arriba	Abajo
MSX	ESC	Shift + ESC	Space	P	O	Q	A
SPECTRUM	1	Shift + 1	M	P	O	Q	A
AMSTRAD	ESC	Shift + ESC	Space	P	O	Q	A

El programa también funciona con joystick y las teclas son redefinibles.

LOS AUTORES

Programa realizado por Jorge Granados, 1988.

INSTRUCCIONES DE CARGA GENERALES

Todos los juegos se cargan siguiendo las mismas instrucciones y, en el caso de cintas, sólo tendrás el pequeño trabajo de localizar cada programa en la cara correspondiente. Los discos vienen provistos de un menú que facilita la tarea.

MSX: teclear RUN ''cas:'' seguido de RETURN y pulsar PLAY en el cassette.

Amstrad 6128, 664: | TAPE seguido de RETURN y luego RUN '''' seguido de RETURN, tras lo que se deberá pulsar PLAY en el cassette.

Amstrad 464: RUN '''' seguido de RETURN y PLAY en el cassette.

Spectrum 48K: LOAD '''' seguido de ENTER y PLAY en el cassette.

Spectrum +3: opción CARGADOR seguido de ENTER y PLAY en el cassette.

Amstrad 6128, 664 (disco): | CPM seguido de RETURN y seguir las instrucciones del menú que aparecerá.

Spectrum +3 (disco): opción CARGADOR y ENTER, debiéndose seguir las instrucciones del menú que aparecerá.

IMPORTANTE: Para Sir Fred MSX pulsar SHIFT mientras se enciende el ordenador. Una vez encendido, seguir las instrucciones de carga normales de MSX.

PRODUCCION

Producido por Zigurat Software: Avda. Betanzos, 85, Estudio 2, 28034 Madrid. Tel. (91) 739 30 23.

Distribuido por Erbe Software: C/ Serrano, 240, 28016 Madrid. Teléfono (91) 458 16 58.

Diseño de carátula: Pedro José Martín de los Santos.

Dibujos de las instrucciones: David Sueiro.

GARANTIA

Zigurat se compromete a reintegrar cualquier cinta o disco que tenga algún defecto de fabricación. Envía la cinta o disco defectuosa/o (sin caja exterior) en un sobre y recibirás gratuitamente otra/o en buen estado.


ZIGURAT